

ABSTRAK

Aulya Rachmi, 111211132004, Hubungan antara Kecanduan Game Online MMORPG (Massively Multiplayer Role-Playing Games) dengan Konsep Diri pada Remaja pemain Game Online di Surabaya, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2016, xv + 72 Halaman, 10 Lampiran

Penelitian ini didasari fenomena kecanduan bermain game online pada anak remaja. Sedangkan pada masa remaja sangat penting untuk pembentukan konsep diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online MMORPG (Massively Multiplayer Role-Playing Games) dengan konsep diri pada remaja pemain game online. Penelitian ini dilakukan di Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan alat ukur dan teori yang dikembangkan oleh Fitss (1971) untuk mengukur variabel konsep diri dengan Tennessee Self Concept (TSCS). Pada kecanduan game online, penulis menggunakan teori dan alat ukur yang dikembangkan oleh Lemmens (2009) dan Griffiths (2005). Skala kecanduan game online menunjukkan reliabilitas sebesar 0,911 dan konsep diri sebesar 0,950. Hasil analisa penelitian, diperoleh korelasi hasil sebesar -0,602. Berarti hubungan antar variabel mempunyai arah yang negatif signifikan, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah konsep diri yang dimiliki.

Kata Kunci: Kecanduan game online, Konsep diri, Remaja, MMORPG

Daftar Pustaka, 72 (1968 – 2015)

ABSTRACT

Aulya Rachmi, 111211132004, Correlation between MMORPG (Massively Multiplayer Role-Playing Games) Online Game Addiction and Self Concept on Adolescent Online Gamers in Surabaya, Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology, Airlangga University, 2016, XV + 72 pages, 10 Appendices.

This study is based on the online game addiction phenomenon in adolescents, in which adolescence is a critical stage to develop self-concept. The purpose of this study is to examine the correlation between MMORPG (Massively Multiplayer Role-Playing Games) online game addiction and self-concept on adolescent online gamers in Surabaya. Fitss' (1971) Tennessee Self Concept Scale (TSCS) was used to measure self-concept variable (Chronbach's alpha = 0.950), meanwhile Lemmens' (2009) and Griffiths' (2005) online game addiction theory and scale was used to measure online game addiction variable (Chronbach's alpha = 0.911). Result showed that there was a significant negative correlation between MMORPG online game addiction and self-concept on adolescent online gamers in Surabaya ($r = -0.602$). Thus, it can be concluded that higher addiction to online games resulted in lower self-concept on adolescent online gamers in Surabaya, and viceversa.

Keyword: online game addiction, self concept, adolescent, MMORPG

Reference: 72 (1968 - 2015)